

Dreamcast™



Dreamcast

Starlancer™

Manual

GRAVE+
ENTERTAINMENT

Ubi Soft

AVERTISSEMENTS

Lire attentivement avant d'utiliser la console de jeu Dreamcast™ de Sega.

ATTENTION

Tout utilisateur d'une console de jeu Dreamcast est prié de lire le manuel de référence du logiciel et de la console avant de s'en servir.

AVERTISSEMENT SUR LA SANTÉ ET SUR L'ÉPILEPSIE

Certaines personnes sont sujettes à des crises d'épilepsie ou à des pertes de connaissance lorsqu'elles sont exposées à des lumières clignotantes ou à certains types de lumières dans la vie de tous les jours. Cela risque de se produire notamment lorsqu'elles regardent la télévision ou exécutent des jeux vidéo, même si elles n'ont jamais eu de crise de ce type auparavant.

Si vous ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes d'épilepsie lors d'une exposition à une lumière à effet tromboscopique, consultez votre médecin avant de jouer avec une console Dreamcast.

Les parents devront prêter une attention particulière à leurs enfants et veillez à ce qu'ils ne restent pas trop longtemps devant leur écran. Si vous ou votre enfant présentez l'un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de connaissance, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, lorsque vous êtes en train de jouer, **ARRÊTEZ IMMÉDIATEMENT ET CONSULTEZ UN MÉDECIN.**

Voici quelques précautions à prendre chaque fois que vous utilisez la console Dreamcast pour éviter que ces symptômes se produisent :

Tenez-vous à environ 2 mètres de l'écran de télévision. Evitez de jouer lorsque vous êtes fatigué ou lorsque vous manquez de sommeil.

Assurez-vous que la pièce dans laquelle vous jouez est suffisamment éclairée.

Accordez-vous des pauses de 10 à 20 minutes par heure. Cela permet de reposer les yeux, le cou, les bras et les doigts et de continuer à jouer dans les meilleures conditions.

CONSEILS D'UTILISATION

Pour éviter tout risque de blessure, d'endommagement du matériel ou de dysfonctionnement, veuillez respecter les consignes suivantes :

Avant de retirer le disque, assurez-vous qu'il est à l'arrêt complet.

Le GD-ROM Dreamcast est destiné exclusivement à la console vidéo Dreamcast. Ne l'insérez pas dans un autre système et notamment dans un lecteur de CD-ROM.

Evitez de laisser des traces de doigts ou de salir les deux faces du disque.

Veillez à ne pas tordre le disque et prenez soin de ne pas toucher, tâcher ou rayer la surface du disque.

N'altérez pas ou n'agrandissez pas l'orifice au centre du disque et n'utilisez jamais un disque fêlé, réparé avec du ruban adhésif ou ayant subi des modifications.

N'inscrivez et n'appliquez rien de part et d'autre du disque. Rangez le disque dans son boîtier d'origine et ne l'exposez pas à une trop forte température ou humidité.

Ne le soumettez pas au rayonnement direct du soleil et ne le laissez pas à proximité d'un radiateur ou de toute autre source de chaleur.

Nettoyez-le délicatement avec du produit pour lunettes et un chiffon sec et doux, en allant du centre vers le bord du disque. N'utilisez jamais de produits chimiques (benzène ou diluant, par exemple).

AVERTISSEMENT RELATIF AUX ÉCRANS DE TELEVISION

Les images fixes risquent d'endommager de façon durable le tube cathodique ou de s'incruster dans les couches de phosphore de l'écran. Evitez d'utiliser des jeux vidéo de façon répétée ou prolongée sur des grands écrans de télévision.

UTILISATION DES JEUX VIDEO DREAMCAST

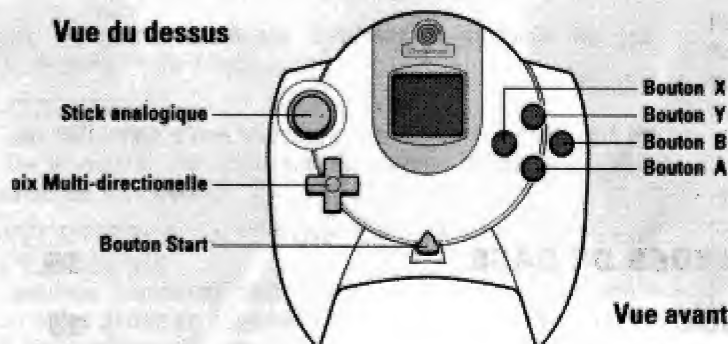
Ce GD-ROM est prévu pour fonctionner uniquement avec un système de jeu vidéo Dreamcast. N'essayez en aucun cas de l'utiliser avec un autre lecteur de CD car vous risqueriez d'endommager les écouteurs et/ou les hauts-parleurs. Ce jeu est vendu sous licence en vue d'une utilisation domestique exclusivement sur une console de jeu Dreamcast. Toute copie, reproduction, location et utilisation publique est une violation des lois en vigueur. Les personnages et les événements décrits dans ce jeu sont fictifs. Toute similitude avec d'autres personnes, vivantes ou décédées, serait une pure coïncidence.

★ SOMMAIRE

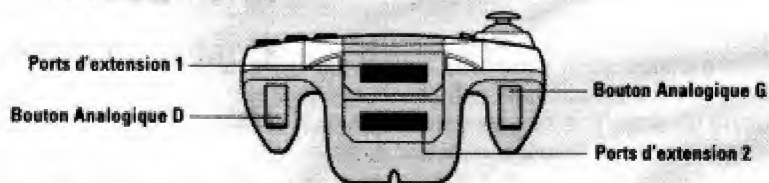
COMMANDES DE BASE	36
INTRODUCTION	38
COMMENT DÉMARRER	40
NOUVELLE PARTIE	41
SÉLECTION DE L'AVION DE CHASSE	42
LUTTE À MORT	44
MANŒUVRES ET TIRS	47
VISÉE	53
RADAR	54
ÉCRAN DE VISUALISATION DES MISSILES	56
FONCTIONNALITÉS SPÉCIALES	58

Commandes de Base

Vue du dessus



Vue avant



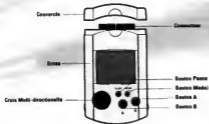
IMPORTANT : Ne touchez jamais le stick analogique ni les boutons analogiques G/D lorsque vous mettez la Dreamcast sous tension. Ceci pourrait perturber la procédure d'initialisation de la manette et résulter en un mauvais fonctionnement.

Si le stick analogique ou les boutons analogiques G/D sont accidentellement déplacés lors de la mise sous tension de la Dreamcast, mettez-la immédiatement hors tension puis à nouveau sous tension en vous assurant de ne pas toucher la manette.

Starlancer est un jeu pour 1 à 6 joueurs. Avant de mettre la Dreamcast de Sega sous tension, branchez la manette ou tout autre périphérique sur les ports de commande de la Dreamcast.

INFORMATION : Pour revenir à l'écran titre à tout moment pendant la partie, appuyez en même temps sur les boutons A, B, X, Y et Start et maintenez-les enfoncés. Ceci permettra à la Dreamcast de réinitialiser le logiciel.

VISUAL MEMORY (VM)



Lorsque vous enregistrez une partie, vous ne devez jamais mettre la Dreamcast hors tension, retirer la carte mémoire ni débrancher la manette

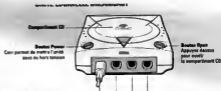
CLAVIER DREAMCAST



Lorsque vous utilisez le clavier, assurez-vous qu'une manette est également branchée sur l'un des autres ports de commande.

Le clavier peut être utilisé uniquement en mode multi-joueurs.

UNITE LOGICIELLE DREAMCAST



Ports de commande

Utilisez ces ports pour brancher la manette Dreamcast de Sega ou un autre périphérique. De gauche à droite se trouvent le Port de commande A, le Port de commande B, le Port de commande C et le Port de commande D.

Utilisez chaque port pour connecter les manettes respectives des joueurs 1 & 4.

COMMANDES DE BASE

Remarques générales

Le fait de maintenir le bouton X enfoncé fait apparaître le menu de visée.

Le fait de maintenir le bouton Y enfoncé fait apparaître le menu des systèmes du vaisseau.

Consultez les pages suivantes pour plus de détails.

Mode Adapter la vitesse

Lorsque vous êtes en mode Adapter la vitesse, votre vitesse s'adapte au vaisseau ciblé. Si vous appuyez sur Accélérer, votre vaisseau accélère par rapport au vaisseau cible. Lorsque vous relâchez Accélérer, vous revenez à la vitesse qui correspond à celle du vaisseau cible. Si vous appuyez sur Freiner, votre vaisseau ralentira par rapport au vaisseau cible. Lorsque vous relâchez Freiner, vous revenez à la vitesse qui correspond à celle du vaisseau cible. Ces commandes permettent au joueur de contrôler plus facilement la distance entre son vaisseau et le vaisseau cible, ce qui est utile lors des combats entre avions de chasse et pour rester en formation.

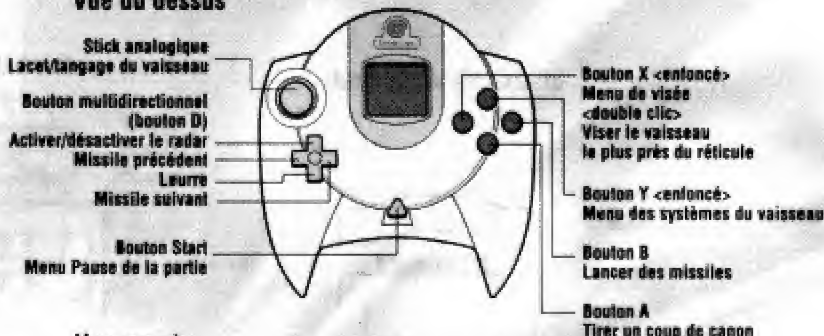
De plus, le joueur peut utiliser la postcombustion et la poussée arrière.*

Le fait d'appuyer à la fois sur Accélérer et Freiner une deuxième fois désactivera le mode Adapter la vitesse.

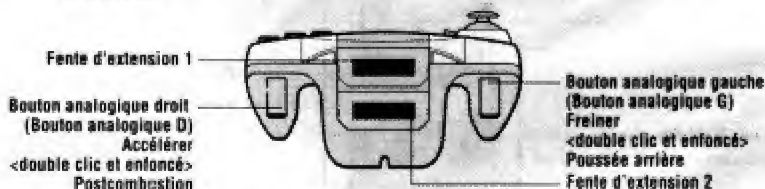
* Disponibles uniquement sur certains vaisseaux.

Commandes de base

Vue du dessus



Vue avant



L+R Activer/désactiver Adapter la vitesse
L+R+A+B Éjecter

★ *" Jeff Goetz pensa qu'il était prêt et quitta la nacelle de simulation sans expérience. Lors de son premier voyage, il fut tué. C'est tout ce qu'il y a à dire.*

Tirez-en vos propres conclusions, petits bleus. "
— Doug "Claymore" McCleod

MENU DES SYSTÈMES DU VAISSEAU

(Maintenir le bouton Y enfoncé pour l'activer)

Mode Bombardement du vaisseau

En maintenant le bouton Y enfoncé et grâce au Bouton analogique gauche, le joueur peut bombarder horizontalement et verticalement à l'aide du Stick analogique.

Mode Roulis du vaisseau

En maintenant le bouton Y enfoncé et grâce au Bouton analogique droit, le joueur peut créer un roulis en déplaçant le stick analogique de gauche à droite.

Autres commandes du système du vaisseau

En maintenant le bouton Y enfoncé, le joueur peut :

- ordonner une attaque en appuyant sur le bouton D vers le haut et demander de l'aide en appuyant dessus vers le bas.
- passer d'un angle de caméra à l'autre en appuyant de gauche à droite sur le bouton D.
- passer d'une configuration de canon à l'autre en appuyant sur le bouton X de manière répétée.
- activer/désactiver le Tir aveugle en appuyant sur le bouton A. Ne peut pas être utilisé avec la configuration de canon Tous les canons.
- activer/désactiver les fonctionnalités spéciales telles que Masque, Boucliers Spectraux et CME permanentes.*

* Les différents vaisseaux peuvent comporter des fonctionnalités spéciales différentes.

MENU DES SYSTÈMES DU VAISSEAU

Vue du dessus



Vue avant



MENU DE VISÉE

(Maintenir le bouton X enfoncé pour l'activer)

Cibler l'allié/l'ennemi le plus proche

Notez que la couleur du bouton correspond aux couleurs utilisées sur le viseur tête haute pour distinguer les cibles alliées et ennemies.

Menu

Le bouton D est utilisé pour naviguer dans le menu qui apparaît lorsque le bouton X reste enfoncé. Le joueur peut utiliser ce menu pour sélectionner les cibles alliées ou ennemies et les sous-objets ennemis. Lorsque le joueur a fait son choix, il doit relâcher le bouton X. Consultez la section Visée détaillée plus loin dans ce manuel.

MENU DE VISÉE

Vue du dessus



INTRODUCTION
TRANSMISSION DU COMMANDEMENT //
À : TOUT L'ÉQUIPAGE DU VAISSEAU

PRIORITÉ ALPHA UN

Mes chers concitoyens et défenseurs de l'Alliance :

Le futur n'avait jamais été aussi brillant. Il n'y avait pas d'obstacle que notre Alliance occidentale ne pouvait surmonter. Nous avons modelé Mars à l'image de la Terre et établi de jeunes colonies sur les satellites et planètes extraterrestres. Grâce aux matières premières abondantes extraites des astéroïdes, la découverte de nouvelles nanotechnologies et les usines de fabrication en apesanteur automatisées, la race humaine était prête à s'étendre au-delà de notre système solaire.

... Mais une ombre est venue des étoiles.

Il y a quarante-huit heures, une force de frappe surprise a décimé les flottes françaises et italiennes en station sur Mars. Une coalition des nations de l'Est nouvellement formée s'est emparée du pouvoir. Son objectif est de prendre tout ce que nous avons construit grâce à notre sang, nos larmes et notre dur labeur. Nous avons vérifié les rapports concernant cette Coalition qui a envahi le Haut Commandement de l'Alliance à Ganymède et a envoyé des forces d'invasion massives sur les colonies extraterrestres. Nous avons perdu l'Io et l'Europe. Des batailles rangées font rage sur Mars et la Terre.

Dans notre quête pacifique pour la construction de l'avenir, nous avons déployé de trop maigres forces militaires et avons été une cible tentante pour ceux qui souhaitent tirer profit de nos idéaux. Le manque de vigilance a placé notre démocratie au bord de la ruine.

Cette bataille, cependant, est loin d'être perdue.

Les restes des flottes françaises et italiennes rejoindront nos alliés américains, britanniques, allemands, espagnols et japonais en orbite autour du satellite de Neptune, Triton. Nous allons nous regrouper, établir une nouvelle structure de commandement et évaluer notre meilleure stratégie. Là, aux confins du système solaire, nous allons lutter contre l'invasion des ténèbres.

Bonne chance à nous tous.

—Capitaine Robert Foster, ANS Reliant.

**À : TOUT L'ÉQUIPAGE DU VAISSEAU
PRIORITÉ ALPHA UN
TRANSMISSION DU COMMANDEMENT //**
À : RECRUES DE L'ESCADRILLE

Bienvenue à la 45^{ème} escadrille de Volontaires. Sachez que vous avez la chance de faire partie de l'équipe la plus patriote et motivée de la flotte !

Mais que cela ne vous monte pas à la tête. Nous avons une tâche difficile à remplir, il faut donc que vous coopériez avec les autres escadrilles. Chacun aura sa part de gloire.

La 45^{ème} escadrille bénéficie d'avions de chasse, de missiles, d'artillerie à la pointe de la technologie et d'une équipe de premier ordre pour vous aider. Nous en aurons besoin. La Coalition nous a surpassé en nombre et nos voies de ravitaillement sont mises à rude épreuve.



COMMENT DÉMARRER

NOUVELLE PARTIE

Sélectionnez Nouvelle partie dans le menu principal pour commencer une nouvelle campagne à un seul joueur. Entrez votre indicatif d'appel, définissez le niveau de difficulté de la partie et sélectionnez Commencer la partie.

CHARGER LA PARTIE

Accédez à cet écran pour charger les parties enregistrées. Vous pourrez enregistrer votre partie après chaque mission.

ACTION IMMEDIATE

Pour se lancer directement dans une simulation de mission de combat, sélectionnez Action immédiate dans le menu principal.

LUTTE FATALE

Sélectionnez Lutte fatale pour vous connecter à Gamespy via votre modem et jouer contre d'autres personnes en ligne. Vous devez configurer votre Dreamcast avec le disque de

navigation avant de pouvoir accéder à Gamespy. Consultez le manuel d'instruction de la Dreamcast pour plus de détails.

OPTIONS

L'écran Options vous permettra de personnaliser Starlancer.

Écran

Choisissez Grand écran pour les télévisions grand écran. Normal est la valeur par défaut.

Aide relative à la manette

Lorsque Aide relative à la manette est désactivée, les messages des boutons qui apparaissent dans le jeu lorsque vous maintenez les boutons Y ou X enfoncés seront masqués. Activé est la valeur par défaut.

Réglage des commandes

Permet d'accéder à l'écran Réglage des commandes. Consultez la section suivante pour plus de détails.

Audio

Configurez votre Dreamcast pour une sortie Mono ou Stéréo. La valeur par défaut est chargée à partir de votre Dreamcast BootROM.

Réglages du volume

Réglez indépendamment le volume des Effets sonores, Musique et Dialogues ou réglez le Volume principal.

Effacer les réglages

Restaure les valeurs par défaut de tous les réglages.

Accepter

Accepte les modifications que vous avez faites. Il vous sera demandé de sauvegarder vos paramètres sur votre Carte mémoire. Si vous n'en avez pas, vos modifications seront acceptées mais ne seront pas enregistrées.

REGLAGE DES COMMANDES

Vibration

Activez et désactivez la fonction Vibration du Pack Vibration.

Échanger les boutons

Vous permet d'échanger les fonctions des boutons de votre manette. Sélectionnez Échanger les boutons, puis sélectionnez un bouton et celui avec lequel vous souhaitez échanger les fonctions.

Réinitialiser

Restaure les valeurs par défaut de tous les réglages.

NOUVELLE PARTIE

Avant de commencer votre carrière comme pilote de l'Alliance, entrez votre indicatif d'appel et sélectionnez un niveau de difficulté. Puis sélectionnez Commencer la partie.

Félicitations, pilote. Vous êtes maintenant un membre de la 45^{ème} escadrille de Volontaires de la Flotte de l'Alliance. La 45^{ème} escadrille est actuellement postée à bord de l'ANS Reliant, transporteur polyvalent de classe 4 sous le commandement du Capitaine Robert Foster. Inauguré en 2125, le Reliant a été le témoin d'actions de grande envergure dans les conflits

SALLE DE BRIEFING

C'est là où vous recevrez vos instructions d'avant le décollage et les objectifs de la mission. Faites attention. Suite au briefing, vous continuerez vers l'ordinateur de chargement pour sélectionner votre avion de chasse et configurer son armement.



lunaires et européens. Retiré de la circulation il y a 20 ans, il a récemment été remis en état avec huit tourelles laser jumelles de niveau 6 et appelé à reprendre du service. Votre premier arrêt à bord du

Reliant est la Salle de briefing, où vous recevrez votre première mission.



LUTTE À MORT

Pour jouer à Starlancer en ligne, vous devez avoir un compte auprès d'un Fournisseur de services Internet.

Un navigateur Dreamcast est nécessaire pour entrer vos informations de connexion Internet, telles qu'un numéro d'appel, une connexion utilisateur et un mot de passe.

Zone de mise en réseau

Le fait de sélectionner Lutte fatale dans le menu principal vous connecte à la Zone de mise en réseau de Gamespy. Vous pouvez voir et participer à des parties en réseau hébergées par d'autres joueurs. Sélectionnez Créer une partie pour accueillir vous-même une partie en réseau. Dans les deux cas, vous accéderez à une Salle de jeu.

Salle de jeu

Une fois dans la Salle de jeu, vous pouvez voir les noms des autres joueurs présents ainsi que les paramètres définis pour la partie. Si vous êtes l'hébergeur, vous pouvez modifier les paramètres. Si vous êtes un joueur participant, vous ne pouvez modifier que votre indicatif d'appel, votre équipe et sélectionner votre avion de chasse.

Vous pouvez utiliser un clavier Dreamcast ou votre manette pour modifier les champs de texte.

Nom de la partie

L'hébergeur peut utiliser ce champs pour changer le nom de la partie tel qu'il apparaît dans la Zone de mise en réseau.

Indicatif d'appel

Chaque joueur peut utiliser ce champs pour définir son indicatif d'appel. Pendant la partie, tous les pilotes sont identifiés par leurs indicatifs d'appel.

Vaisseau

Chaque joueur peut utiliser le bouton D pour sélectionner son vaisseau.



Type de partie

L'hébergeur peut faire son choix parmi six cartes : Arène de l'estéroïde, Bombardements, Menece nucléaire, Royaume des ténèbres, Chesse aux ombres et Vampires.

Tourelles

C'est ici que l'hébergeur peut activer les tourelles du jeu. Lorsque les pilotes tirent sur les tourelles, celles-ci les ignorent pendant un moment et s'intéressent eux autres joueurs.

Visée

L'hébergeur peut désactiver la Visée pour une partie beaucoup plus stimulente.

Jeu en équipe

L'hébergeur peut activer le Jeu en équipe ici. Lorsque cette option est activée, les joueurs choisissent parmi quatre couleurs. Les joueurs eurent le même couleur partageant leurs victoires.

Commencer la partie

L'hébergeur peut commencer la partie lorsqu'il e fini de personnaliser la partie. Les joueurs participants doivent attendre que l'hébergeur commence la partie pour que ce bouton epperisse.

Zone de discussion

Utilisez votre clavier ou manette pour discuter avec les autres joueurs dans cette zone.

Pendant la partie

Les commandes sont identiques à celles du mode joueur seul. Le bouton Start vous indiquera le nombre actuel de cibles atteintes pour chaque joueur. Si vous avez un clavier, vous pouvez l'utiliser pour discuter pendant la partie. Tapez votre message et appuyez sur Entrée pour l'envoyer.

PARTIE LUTTE À MORT

La Lutte fatale de Starlancer prend en charge jusqu'à huit joueurs. Toutes les cartes de la Lutte à mort ont une zone de jeu restreinte et prédéfinie. Si vous essayez d'aller au-delà de ces frontières, vous serez évincé.

Tous les vaisseaux commencent les luttes fatales avec des lasers standard et aucun missile. Les mises à niveau de l'armement ainsi que d'autres fonctionnalités peuvent être acquises en récupérant des énergiseurs répartis dans le jeu. Les énergiseurs sont obtenus

lorsqu'un joueur vole au-dessus d'un énergiseur luminescent. Le type d'énergiseur restera inconnu jusqu'à son acquisition, puis l'icône de l'énergiseur correspondant apparaît dans le viseur tête haute.



Masquer le vaisseau

Vous rend invisible pendant une durée limitée. Si vous lancez une arme, vous êtes à nouveau visible.



Missile

Vous donne un missile.



Invulnérabilité

Vous rend indestructible pendant une durée limitée.



Abaisser les boucliers

Désactive vos boucliers pendant une durée limitée.



Mine de proximité

Vous donne une mine. À déployer avec la clé de lancement du missile.



Réparer complètement

Répare vos boucliers et votre armure.



Carburant

Fournit du carburant de postcombustion.



Contre-mesure

Empêche l'accrochage d'un missile ennemi. Appuyez sur le bouton D vers le bas.



Bras d'éloignement inverse

Inverse le sens des commandes de tangage et lacet.



Bombardement

Compte à rebours. Indique le moment où une bombe explose. Tirez sur un autre vaisseau pour lui faire passer la bombe.



Balise

Récupérez-en plusieurs pour déclencher une attaque nucléaire afin d'éliminer tous vos adversaires.



Relais Comm

Permet d'obtenir l'immunité de la plateforme de tir du Royaume des ténèbres.



Vampire

Apparaît si vous êtes identifié comme étant un vampire.



Ombre

Apparaît si vous parvenez à l'état d'ombre.



Moitié de la vitesse maximum

Réduit votre vitesse maximum pendant une durée limitée.

AVION DE CHASSE DE L'ALLIANCE OPÉRATIONS DU VAISSEAU

SEQUENCE DE LANCEMENT ET DE PROPULSION

Suite au lancement à partir de la base de votre escadrille, votre copilote activera généralement les moteurs de propulsion pour couvrir les distances entre les différentes destinations de la mission.

ANGLES DE LA CAMERA

Différents points de vue sont disponibles afin d'analyser les menaces et recueillir des informations qui ne sont pas accessibles de la vue du poste de pilotage dirigée vers l'avant. Vous pouvez accéder à ces points de vue en maintenant le bouton Y enfoncé et en déplaçant le bouton D de gauche à droite.

1. Vue de poursuite
2. Caméra de visée
3. Caméra de défilé aérien
4. Vue gauche
5. Vue droite
6. Vue arrière

COMMANDES DE MANŒUVRES ET DE TIRS



POUSSÉE

Pour régler la vitesse, utilisez les boutons analogiques de votre manette. Dès que l'accélération diminue, les contre-propulseurs se déclenchent pour réduire votre vitesse en conséquence.

Accélérer

Bouton analogique droit

Décélérer

Bouton analogique gauche

Régler la vitesse à zéro

Maintenir le bouton analogique gauche enfoncé

Régler la vitesse au maximum

Maintenir le bouton analogique droit enfoncé



POSTCOMBUSTION

Augmente considérablement la vitesse mais est limitée par le carburant de postcombustion disponible. Le nombre de secondes de postcombustion indique les secondes de carburant restantes. Pour activer, appuyez et maintenez le bouton analogique droit enfoncé.



ADAPTER LA VITESSE

Pour s'adapter à la vitesse d'un vaisseau ciblé, appuyez en même temps sur le bouton analogique droit et le bouton analogique gauche. Une fois définie, l'option Adapter la vitesse reste active jusqu'à ce que vous appuyiez à nouveau en même temps sur le bouton analogique droit et le bouton analogique gauche. Adapter la vitesse peut être temporairement annulée par Accélérer, Freiner et Postcombustion.

☆

" Il faut se déplacer sans cesse dans un combat entre avions de chasse. Fuyez ou détruisez simplement votre adversaire. Faites ce que vous voulez mais ne restez pas sans rien faire en attendant qu'un missile s'accroche à vous. Ça ne s'appelle pas un "arrêt fatal" pour rien. "
— Jean-Marc "Frenchy" Baptiste

COMMANDES D'ATTITUDE

Pour modifier le tangage et le lacet (l'orientation vers le haut/bas et d'un côté à l'autre) de votre avion de chasse, utilisez le stick analogique. Pour le roulis, maintenez le bouton Y et le bouton analogique droit enfoncés puis poussez vers la gauche ou la droite avec le stick analogique. Pour mitrailler au sol, maintenez le bouton Y et le bouton analogique gauche enfoncés puis poussez vers la gauche ou la droite avec le stick analogique.

ARMES

Tirer un coup de canon
Bouton A
Lancer des missiles
Bouton B

OPÉRATIONS DIVERSES



Éjection

Si votre vaisseau est sévèrement endommagé, un avertissement sonore vous demande de vous éjecter. Appuyez sur les deux boutons analogiques et sur les boutons A et B en même temps. La nacelle de sauvetage du cockpit se détachera de l'avion de chasse endommagé. Si vous avez de la chance, un vaisseau de l'Alliance vous récupérera.



Contre-mesures

Lorsqu'un avion de chasse ennemi réussit le verrouillage d'un missile sur sa cible, les contre-mesures peuvent être lancées pour tromper l'ordinateur de poursuite du missile. Les contre-mesures émettent une signature électronique et radar similaire à l'avion parent. La réussite n'est cependant pas garantie. Pour lancer des contre-mesures, appuyez sur le bouton D. Le nombre qui se trouve sous l'icône de contre-mesure indique la quantité restante.



*"Éjectez-vous uniquement en dernier lieu. Il n'est pas sûr que vos alliés pourront vous récupérer avant que les avions de chasse ennemis ne ciblent votre nacelle... ou pire, vous pourriez être récupéré par la Coalition. Personnellement, je préférerais rester dans mes nacelles de carburant en explosion."
—Susanne "Arrow" de Griey-Birche*

AVION DE CHASSE DE L'ALLIANCE VISEUR TÊTE HAUTE

Les viseurs tête haute de tous les postes de pilotage des avions de chasse de l'Alliance sont normalisés afin de réduire les fortes courbes d'apprentissage associées au

vol d'un nouvel avion. L'Intelligence artificielle à bord fait apparaître et disparaître les données à la demande. Sont inclus des guidages visuels pour le fonctionnement

du Système de visée et les Systèmes du vaisseau. Ils peuvent être masqués en désactivant Aide relative aux commandes dans le menu Options.

Système de communication

Écran de visualisation du missile

Faisceau de visée



Indicateur de l'état du vaisseau

Radar



Grand écran de visée
Petit écran de visée

FAISCEAU DE VISÉE, VITESSE ET JAUGES DE CHARGE DES ARMES

La vitesse de votre avion de chasse est indiquée sur l'arc de cercle gradué sur le côté gauche du faisceau. La Vitesse définie est la vitesse maximum telle qu'elle est déterminée par la position de votre accélérateur. La Vitesse réelle est votre vitesse actuelle en cours d'accélération vers la Vitesse définie. Toutes les vitesses sont exprimées en kilomètres par seconde.

L'arc de cercle gradué sur le côté droit du faisceau de visée est la jauge de charge des armes. Le tir d'une arme nécessitant de l'énergie aura pour conséquence une perte correspondante de puissance disponible. Si la puissance est trop faible, les armes nécessitant de l'énergie seront désactivées et auront besoin d'un certain temps pour se recharger.

Le réticule de visée (triangles orange au centre) indique où les canons du vaisseau tirent. S'il n'y a pas de cible active, les canons et missiles visent cette position par défaut.

L'indicateur du point de navigation (triangle blanc) dirige le pilote vers le point de navigation suivant (croix blanche).



★ *"Oui, j'ai de la chance. J'ai des pilotes qui ont quitté l'école militaire, des anciens flics et une série de bleus, dont l'expérience du combat en apesanteur est à peu près celle d'un écureuil volant. N'essayez pas de me mettre en colère."*

— Brad "Viper" Callan

VISÉE

Les avions de chasse de l'Alliance sont équipés des derniers systèmes radar à pulsation de Fourier rapide pour viser les adversaires. Pour activer votre système de visée, appuyez et maintenez le bouton X enfoncé. Le menu de visée apparaît sur le côté droit de l'écran. Utilisez le bouton D pour parcourir les listes Alliés, Ennemis et Sous-objets.

La liste des sous-objets comprend les tourelles, trappes et autres caractéristiques importantes d'une grosse unité de guerre ennemie ciblée. Parcourez ces trois listes de haut en bas.

Pour rapprocher un objet de votre réticule de visée, appuyez deux fois sur le bouton X.

Pour cibler l'ennemi le plus proche, maintenez le bouton X enfoncé et appuyez sur le bouton A. Pour cibler l'unité alliée la plus proche, maintenez le bouton X enfoncé et appuyez sur le bouton Y.

Pour faire défiler uniquement les bombardiers et torpilleurs ennemis, maintenez le bouton X

enfoncé et appuyez sur le bouton B. Une fois les cibles sélectionnées, des données supplémentaires apparaissent dans l'Écran de données de la cible (voir Écran de données de la cible).

Lorsqu'une cible est sélectionnée, l'Indicateur de direction de la cible pointe dans sa direction. Cet indicateur sera un triangle rouge si la cible est une unité hostile ou un triangle vert si l'unité est alliée. Lorsque vous ciblez visuellement et directement la cible, un anneau apparaît (rouge pour les unités

hostiles ou vert pour les unités alliées). Dans la partie inférieure de cet anneau, la distance de la cible est indiquée en kilomètres.

Le Curseur principal (boîte rouge suivie d'une ligne) indique l'endroit où le pilote doit tirer pour atteindre le vaisseau ciblé. Lorsque le curseur principal et le réticule de visée se chevauchent, les canons de votre vaisseau sont correctement alignés.

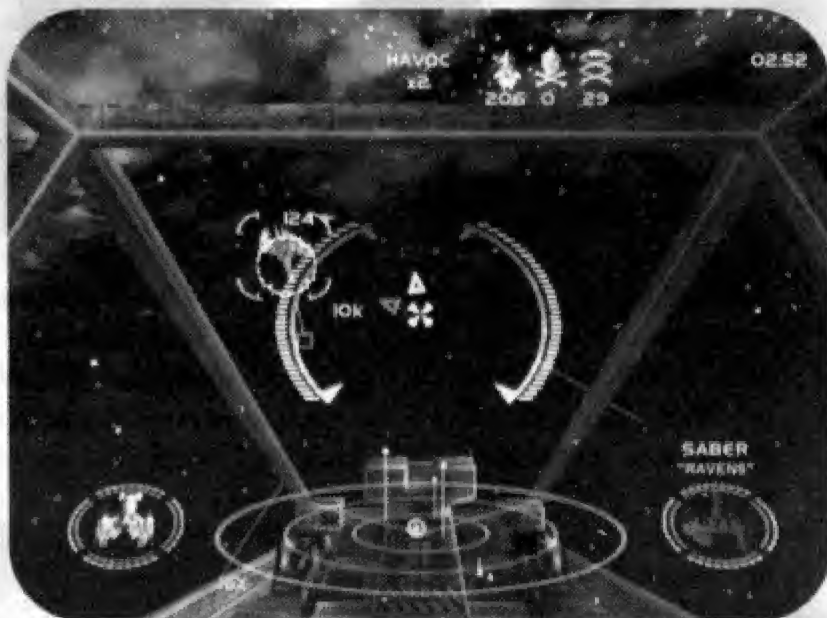


ACCROCHAGE ET VISÉE DES MISSILES

Les missiles doivent être accrochés pour réussir à atteindre une cible (à l'exception des missiles autonomes après leur lancement tels que le Solomon). Pour parvenir à l'accrochage, il faut maintenir un avion ennemi dans la vue du poste de pilotage avant suffisamment longtemps pour que son système de poursuite puisse identifier et acquérir les signatures visuelle, thermique ou électronique de la cible. Cette durée d'accrochage varie en fonction du type de missile (voir Ordinateur de chargement).

Une fois l'accrochage réussi, l'anneau de visée du missile fait un zoom autour de la cible, devient blanc et une tonalité est émise pour confirmer l'accrochage du missile.

AVERTISSEMENT : Si vous ne procédez pas d'abord à l'accrochage, vous ne pouvez pas lancer de missiles, excepté le Screamer et le Solomon.

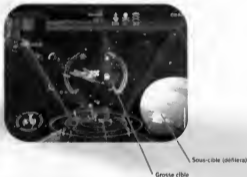


★ *" Hé les bleus, si vous avez des problèmes pour utiliser le triangle rouge en 2D et localiser l'ennemi dans la réalité en 3D, provoquez un roulis jusqu'à ce que le triangle soit dirigé vers le haut, puis tirez le bras d'éloignement. Ceci fait pivoter votre vaisseau le long de l'axe des z jusqu'à ce que vous situiez l'ennemi. Bonne chasse. "*
— Mark "Bandit" Banister

ÉCRAN DE DONNÉES DE LA CIBLE

Lorsque l'ordinateur de visée est activé, des données supplémentaires concernant les cibles apparaissent dans le coin inférieur droit du viseur tête haute. Cet Écran de données de la cible fournit des informations sur les vaisseaux plus petits, comme les avions de chasse de la Coalition, ou des objets plus gros tels qu'un bombardier torpilleur. Un affichage rouge indique un vaisseau hostile tandis qu'un affichage vert représente une unité alliée. Pour les cibles plus importantes, vous aurez un affichage différent. Les barres segmentées indiquent les dommages infligés.

Au lieu de viser l'intégralité de la structure d'une grosse cible, vous ciblez généralement des sous-cibles spécifiques. Les sous-cibles peuvent être des caractéristiques telles que des tourelles de canons, des réflecteurs paraboliques radar ou des cœurs de réacteur. Pour choisir une sous-cible à attaquer, ouvrez le menu de visée et sélectionnez une cible ennemie avec le bouton D. Puis appuyez sur la droite pour accéder aux sous-objets de cette cible et appuyez sur le haut ou le bas pour mettre en surbrillance celle que vous souhaitez.



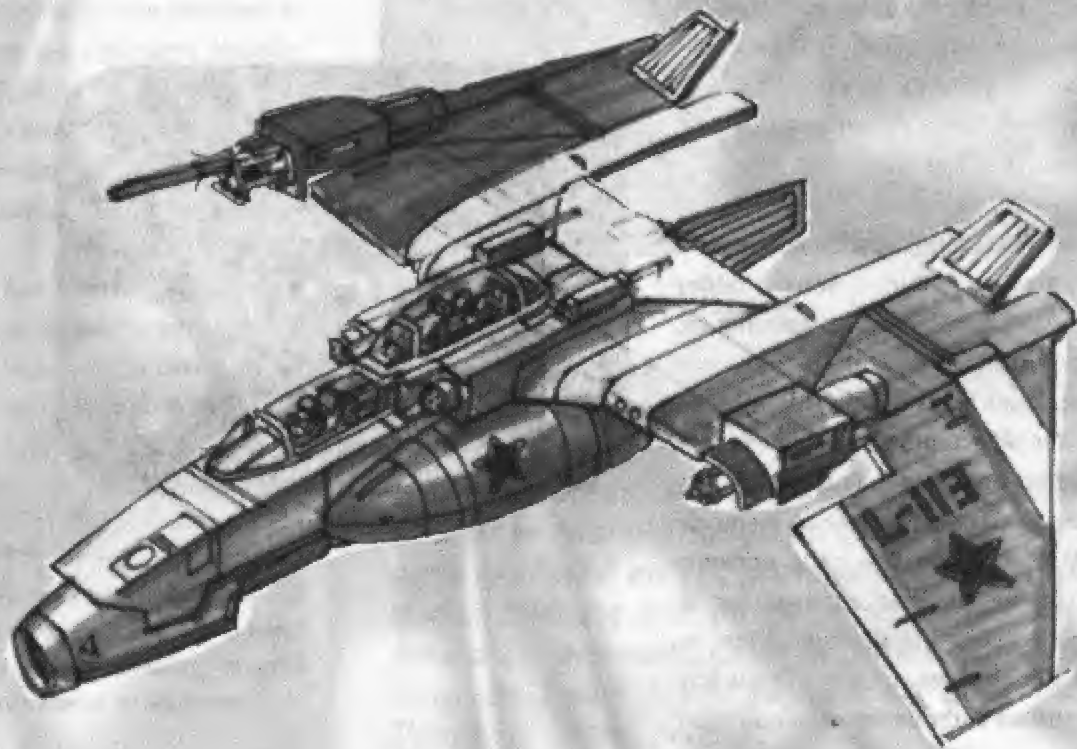
RADAR

Les avions de chasse de l'Alliance sont équipés de systèmes radar à pulsation de Fourier rapide pour identifier de manière précise les menaces potentielles. Les objets identifiés par le radar sont affichés dans les trois anneaux concentriques de l'écran radar, dans la partie centrale inférieure

du viseur tête haute. Votre position reste fixe au milieu des anneaux concentriques. La lecture du décodeur à partir du centre représente votre champs de vision avant. Les lignes perpendiculaires aux anneaux concentriques indiquent les positions des objets au-dessus ou en dessous de votre avion de chasse. Les points rouges

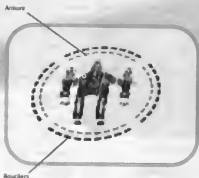
indiquent les unités ennemies et les points verts indiquent les objets alliés.

La distance du radar est déployée et raccourcie en fonction de votre distance par rapport à l'autre unité la plus éloignée au niveau du point de propulsion. Le grossissement appliqué est indiqué au niveau de la partie inférieure gauche de l'écran radar.



INDICATEUR DE L'ÉTAT DU VAISSEAU

Cet indicateur surveille l'état des boucliers et armures. Il est toujours activé. Deux anneaux segmentés entourent une image de votre avion, regroupée en régions avant, arrière et côté. L'anneau extérieur représente les boucliers. L'anneau intérieur représente l'armure. À mesure que les boucliers s'usent, les segments extérieurs s'estompent. Lorsqu'une portion du bouclier a disparu, les dommages infligés à cette zone s'impriment sur l'armure de l'avion. Lorsque cette dernière est endommagée, les segments correspondants de l'anneau intérieur disparaissent. Lorsque toute l'armure d'une région est détruite, les systèmes du vaisseau sont vulnérables.



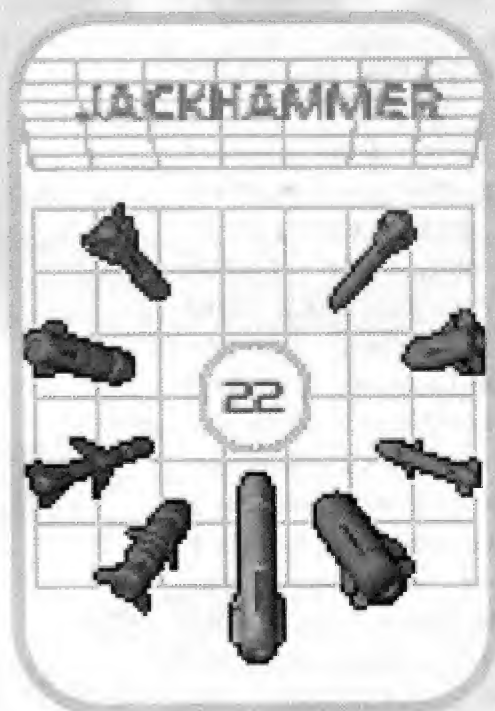
" Familiarisez-vous avec tous les vaisseaux et escadrilles de la Coalition. Apprenez à connaître votre ennemi pour avoir une chance de survivre. "
—Julian "Flash" Browne

ÉCRAN DE VISUALISATION DES MISSILES

Cet écran de visualisation indique l'état des missiles à bord de votre vaisseau. Il est normalement masqué mais apparaît lorsque vous utilisez le bouton D pour faire défiler votre artillerie.

Les missiles doivent être armés l'un après l'autre. Déplacez le bouton D vers la droite ou vers la gauche pour faire défiler les icônes jusqu'à ce que la pièce d'artillerie souhaitée soit à six heures. Ce sera le prochain missile que l'avion de chasse lancera.

AVERTISSEMENT : Si les missiles sélectionnés sont épuisés, vous devez faire pivoter la nouvelle pièce d'artillerie vers la position six heures avant de pouvoir lancer des missiles supplémentaires.



★ " Les nacelles Solomon et Screamer, vous allez les adorer. Elles permettent des tas de tirs sans avoir à se préoccuper des commandes au beau milieu d'un combat. "

—Jordy "Trigger" Kruger

ÉCRAN DE VISUALISATION DES OBJECTIFS DE LA MISSION

Cet écran de visualisation indique les objectifs de la mission en cours. Les objectifs sont affichés ici pendant quelques secondes lorsque vous recevez de nouveaux ordres afin qu'il n'y ait pas de malentendu.

ÉCRAN DE VISUALISATION DE L'ARTILLERIE

Sur les avions de chasse ayant plusieurs engins balistiques, le menu Artillerie permet au pilote d'activer et désactiver ses différents canons. Maintenez le bouton Y enfoncé puis appuyez sur le bouton X pour afficher le menu sur le côté droit du viseur tête haute.

Appuyez sur le bouton X jusqu'à ce que le paramètre souhaité soit en surbrillance. Le paramètre par défaut pour tous les avions de chasse est Tous les canons, mais il est

possible que vous souhaitiez conserver l'énergie de vos canons pour un seul type de canon. La fonctionnalité Tir aveugle ne peut pas être utilisée conjointement à Tous les canons (voir Tir aveugle).

ÉCRAN DE VISUALISATION DES COMMUNICATIONS

Une alimentation audio et vidéo bilatérale est automatiquement cryptée et transmise entre les avions de chasse et les grosses unités de guerre de l'Alliance. Vous pouvez demander de l'aide à vos compagnons de vol en maintenant le bouton Y enfoncé et en appuyant sur le bouton D vers le haut ou le bas. Vers le haut ordonne une attaque sur votre cible actuelle, tandis que vers le bas demande de l'aide pour vous débarrasser d'un ennemi qui vous poursuit.





TIR AVEUGLE

Tir aveugle est un système de correction de visée assisté par ordinateur, installé dans tous les avions de chasse de l'Alliance. Lorsque Tir aveugle est activé, l'ordinateur fait des corrections en minutes à votre tir de canon pour atteindre une précision optimale. Lorsque l'ordinateur du Tir aveugle a calculé la trajectoire optimale, un réticule de visée supplémentaire apparaît dans le Curseur principal vers lequel vos tirs seront automatiquement dirigés. Le Tir aveugle n'est pas compatible avec le paramètre Tous les canons dans le menu Artillerie.

FONCTIONNALITÉS SPÉCIALES DU VAISSEAU

Certains avions de chasse de l'Alliance ont des dispositifs prototypes ou d'autres fonctionnalités uniques.

Poussée arrière



Les vaisseaux équipés de la poussée arrière peuvent voler à reculons. Pour déclencher les contre-propulseurs, appuyez et maintenez le bouton analogique gauche enfoncé. Les contre-propulseurs consomment du carburant de postcombustion.

Boucliers spectraux



Ces boucliers atténuent et contrent le type le plus couramment utilisé de tirs ennemis à base d'énergie en fournissant une immunité contre cette attaque spécifique. Ils peuvent être utilisés uniquement pendant une durée limitée, indiquée par un chronomètre. Pour activer les boucliers spectraux, maintenez le bouton Y enfoncé puis appuyez sur le bouton B.

Masque



Les avions de chasse sophistiqués de l'Alliance sont équipés de fonctionnalités furtives, les rendant quasiment invisibles pour les détecteurs d'un adversaire. Pour activer ou désactiver cette fonctionnalité, maintenez le bouton Y enfoncé puis appuyez sur le bouton B. Le masque peut être utilisé uniquement pendant une courte durée, indiquée par un chronomètre, avant de nécessiter une recharge. Si vous tirez, le Masque est inopérant.

CME permanentes



Unité plus puissante que les unités jetables transportées par les avions de chasse de l'Alliance, ce système de Contre-Mesures Électroniques (CME) brouille les détecteurs pour éviter l'accrochage de missiles. Les CME permanentes sont activées en maintenant le bouton Y enfoncé et en appuyant sur le bouton B. Elles ont une durée limitée avant de devoir être rechargées.

PROCÉDURES DIVERSES

Position d'escorte

Il peut être demandé aux pilotes d'orienter leur appareil dans des positions d'escorte spécifiques par rapport à d'autres vaisseaux. Cette position apparaît dans le viseur tête haute comme un treillis rouge. Entrez dans ce treillis et votre vitesse sera automatiquement synchronisée avec celle du vaisseau escorté.

Cibles masquées

Il peut être demandé aux pilotes de supprimer des obstacles tels que des trappes d'évent avant de tirer sur les cibles qui se trouvent dessous. Utilisez l'Indicateur de sous-cible pour localiser par exemple la trappe, puis détruisez-la, ce qui expose l'arbre d'évent qui devient la nouvelle sous-cible.

Ubi Soft à votre service

- Vous éprouvez des difficultés à installer ou à lancer un logiciel de notre gamme ?
- Vous êtes bloqué ou recherchez les codes ultimes vous permettant de progresser dans votre quête ?
- Vous voulez simplement en savoir plus sur nos prochains titres ?

Voici toutes les coordonnées pour joindre notre Service Consommateurs et notre Support Technique.

Service Consommateurs : infos, trucs et soluces

- Vous ne progressez plus dans votre logiciel préféré ?
- Vous désirez connaître le code de triche qui vous permettra de devenir un joueur infailible ?
- Vous voulez être informé de notre actualité et de nos dates de sortie ?

Tel : 08.36.68.46.32. (2,23 F/min)

Accès techniciens : lundi au vendredi 9h30-13h et 14h00-19h - Fax : 01.48.57.07.41 - serviceconso@ubisoft.fr

Service Consommateurs Ubi Soft - 28 rue Armand Carrel - 93108 Montreuil Sous Bois

Support Technique

- Vous éprouvez des difficultés lors des phases d'installation, de lancement ou d'exécution de votre logiciel ?
- Vous désirez être informé des patches et mises à jour concernant le produit que vous venez d'acquérir ?

N'hésitez pas à contacter notre Support Technique qui vous donnera la bonne marche à suivre pour que vous puissiez exploiter votre logiciel comme il se doit.

Tel : 0825.355.306 (0,99 F/min)

Accès techniciens : lundi au vendredi 9h30-19h30 - Fax : 02.99.08.96.45. - supporttechnique@ubisoft.fr

Support Technique Ubi Soft - Rue des Peupliers - 56910 Carentoir

36 15 UBI SOFT (2,23 F/min) et site internet : www.ubisoft.fr

Nos services minitel " 3615 UBI SOFT " et internet " www.ubisoft.fr " sont ouverts 24 heures/24 et 7 jours/7.

En vous rendant sur ces services, il vous sera possible de consulter les astuces et solutions de la plupart des jeux de notre gamme, de nous poser vos questions techniques par le biais de notre section S.O.S, de participer à de nombreux concours ou de télécharger les démos ou les mises à jour de vos logiciels favoris (uniquement sur internet).

Ces services proposent également un catalogue à partir duquel vous pourrez commander directement les logiciels Ubi Soft qui vous intéressent.

Garanties

Ubi Soft a apporté à ce produit tout son savoir-faire en matière de loisirs interactifs pour vous garantir une entière satisfaction et de nombreuses heures de divertissement.

Si toutefois, dans les quatre-vingt-dix (90) jours suivant la date d'achat du produit, celui-ci s'avérait défectueux, dans des conditions normales d'utilisation, Ubi Soft s'engage à procéder à un échange aux conditions définies ci-après.

Passé ce délai de quatre-vingt-dix (90) jours Ubi Soft accepte de vous échanger le produit défectueux moyennant une participation forfaitaire de 100 FF (ou 15,24 Euros) par produit.

Pour que le produit défectueux puisse être échangé, envoyez-le dans son emballage d'origine, accompagné de l'original de la preuve d'achat, d'une brève description du défaut rencontré, de vos coordonnées complètes et si la période de garantie de quatre-vingt-dix (90) jours est dépassée, d'un chèque ou d'un mandat postal de 100 FF (ou 15,24 Euros) par produit libellé à l'ordre d'Ubi Soft. Il est conseillé de procéder à cet envoi par lettre recommandée avec accusé de réception à l'adresse suivante :

Support Technique Ubi Soft
Rue des peupliers
56 910 Carentoir



Dreamcast

© 1999 Sega Inc. All rights reserved. Published and distributed by Sega Entertainment, Inc. under license from Sega Inc. Sega and Dreamcast are trademarks of Digital Anvil. Sega Entertainment and the Sega Entertainment Logo are either trademarks or registered trademarks of Sega Entertainment, Inc. in the U.S. and other countries. All other trademarks and copyrights are the property of their respective holders. Copublished by Ubi Soft Entertainment under license from Sega Entertainment, Inc.

Copying or transmission of this game is strictly prohibited. Unauthorized rental or public performance of this game is a violation of applicable laws.

Jepliche Vervielfältigung oder Übertragung dieses Spiels ist streng verboten. Unautorisiertes Verleihen oder öffentliche Vorführung dieses Spiels stellen einen Verstoß gegen geltendes Recht dar.

Copier ou diffuser ce jeu est strictement interdit. Toute location ou représentation publique de ce jeu constitue une violation de la loi.

La copia o transmisión de este juego está terminantemente prohibida. El alquiler o utilización pública de este juego es delito y está penado por la ley.

La duplicazione o la trasmissione di questo gioco sono severamente proibite. Il noleggio non autorizzato o dimostrazioni in pubblico di questo gioco costituiscono una violazione alle leggi vigenti.

Kopiering eller överföring av detta spel är strängt förbjudet. Otillåten uthyrning eller offentlig visning av detta spel innebär lagbrott.

Het kopiëren of anderszins overbrengen van dit spel is ten strengste verboden. Het onrechtmatig verhuren of openbaar vertonen van dit spel is bij wet verboden.

This product is exempt from classification under UK Law. In accordance with The Video Standards Council Code of Practice it is considered suitable for viewing by the age range(s) indicated.

Product covered under one or more of U.S. Patents 5,460,374; 5,627,895; 5,688,173; 4,442,486; 4,454,594; 4,462,076; and Re. 35,839 and Japanese Patent 2870538

(Patents pending in U.S. and other countries) and Canada Patent 1,183,276 and European Patents 0682341, 80244; Publication 0671730, 0533545; Application 89933918.4, 90919599.5